# ANIDA

Revista de arte y escuela

***Destripando la tecnología para crear.*** *Recursos para la experimentación educativa en arte*

PLANEA
RED DE ARTE Y ESCUELA

JUL. 2022 02

# *ANIDA. Revista de arte y escuela*

*nº2, Destripando la tecnología para crear. Recursos para la experimentación educativa en arte y tecnología, julio 2022. ISSN 2792-4122*



*Dirección editorial*

**Clara Boj** (Universitat Politècnica de València) y **Clara Megías** (Universidad Autónoma de Madrid)

*Comité editorial*

**Aida Sánchez de Serdio Martín,** Universitat Oberta de Catalunya. España
**Ana Maeso Broncano,** Universidad de Almería. España
**Antonio Collados Alcaide,** Universidad de Granada. España
**Clara Boj,** Universitat Politècnica de València. España
**Clara Megías,** Universidad Autónoma de Madrid. España
**Esther Alba Pagán,** Universitat València. España
**Fernando Trujillo Sáez,** Universidad de Granada. España
**Javier Abad Molina,** Centro Universitario La Salle (UAM). España
**María Acaso,** Universidad Complutense de Madrid. España
**Marián Cao,** Universidad Complutense de Madrid. España
**Neus Lozano-Sanfèlix,** Universidad de Zaragoza. España

*Coordinación editorial*

**Mar Dols Merle**

*Coordinación general*

**PLANEA. Red de arte y escuela**

*Editoras invitadas, responsables de concepto y comisariado de aportes*

**Susanna Tesconi,** Universitat Oberta de Catalunya

*Diseño, maquetación y edición digital*

**No somos nada**

*Diseño logotipo de PLANEA*

**Ricardo Barquín Molero**

*Corrección de estilo*

**Andrea Buil Dolz**
**Sara Mendoza**



*Edita*

**PERMEA - Universitat de València - Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana** junto a **Universidad Autónoma de Madrid**


*Foto portada*

Imagen de No somos nada a partir de la fotografía de la artista Citatli Hernández Sánchez que explora los códigos sociales y tecnológicos y sus maneras de habitar el cuerpo desde el marco de las artes electrónicas y digitales.


*Contacto*

C/ Museo, nº 2
46003 Valencia
recursos@redplanea.org



Las opiniones y contenidos expresados en los artículos son responsabilidad de sus autoras y no representan necesariamente a la Revista de arte y escuela ANIDA ni a las organizaciones que forman PLANEA.

Los contenidos de esta publicación se pueden distribuir, copiar y remezclar citando la fuente, sin usos comerciales y manteniendo esta licencia

## Qué es un recurso y su presentación

Los recursos artístico-educativos plantean un enfoque transversal de la educación artística, utilizando la práctica artística como una herramienta para impulsar y fijar aprendizajes y primando el proceso frente al resultado.

Sirven como guía al mismo tiempo que favorecen la autonomía para adaptar la propuesta a cada contexto educativo.

La presentación de cada recurso incluye un abstract, palabras clave, fecha de recepción y selección, el acceso y descarga al recurso completo y las etapas y materias educativas asociadas.

Además, cuenta con Una reflexión de la persona creadora, su biografía, y unas 'Claves para el aula' en base a las competencias clave establecidas por el Sistema Educativo Español para favorecer un proceso de enseñanza - aprendizaje de carácter integral.

## Leyenda para Claves en el aula

**CCL** → Competencia en comunicación lingüística

**CMCT** → Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**CD** → Competencia digital

**AA** → Competencia para aprender a aprender

**SIEE** → Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

**CEC** → Conciencia y expresiones culturales

**CSC** → Competencias sociales y Cívicas

# *Recursos* →

# Cadáver Exquisito Musical

## Un proyecto colaborativo surrealista

**José Alberto Amador**

A principios del siglo XX, artistas surrealistas se reunían para jugar al «cadáver exquisito», se trata de una técnica de creación colectiva en la que los componentes implicados escriben o dibujan sin ser conscientes de lo realizado por el anterior participante. Fruto de este proceso, el producto final era el resultado de la espontaneidad y el subconsciente del grupo.

Y, ¿por qué no replicar esta experiencia en la clase de música? Para ello trabajaremos a través de un editor de audio digital colaborativo, que nos permite componer mediante samples, muestras de sonido grabado, que pueden utilizar para sus montajes. El alumnado se puede inspirar, o no, en sus propios «cadáveres exquisitos» pictóricos para la realización de su montaje musical. Igualmente, podemos generar un producto audiovisual gracias a visualizadores de música en vivo, los cuales posibilitan la producción de imágenes sincronizadas con nuestro tema musical colaborativo, conservando la esencia abierta de nuestra creación.

## Musical Exquisite Corpse

### A surrealist collaborative project

At the beginning of the 20th century, surrealist artists met to play "exquisite corpse", a technique of collective creation in which the members involved wrote or drew without being aware of what had been done by the previous participant. As a result of this process, the final product emerged from the spontaneity and subconsciousness of the group. And why not replicate this experience in the music class? To do so, we will work through a collaborative online audio editor that allows us to compose using "samples", or samples of recorded sound, which they can use for their montages. Students can be inspired, or not, by their pictorial "exquisite corpses" to create their own musical montage. We can also generate an audiovisual product thanks to live music visualisers, which make it possible to create images synchronized with our collaborative musical theme while preserving the open essence of our creation.

↓ Recibido/Received: 04/01/2022
→ Aceptado/Accepted: 07/03/2022



## Documentos

### MANUAL EXPRESS "CADÁVER EXQUISITO MUSICAL"

De 1º a 4º de ESO

Música, Educación Plástica, Visual y Audiovisual, Artes Escénicas y Danza (interdisciplinar)

Ver recurso →
Descargar PDF ↓
Videotutorial →
Ejemplo 1 →
Ejemplo 2 →

*Ejemplo de "cadáver exquisito" pictórico*

*Alumnado del IES Los Montes (Colmenar, Málaga) realizando sus composiciones de forma colaborativa*

**#PALABRAS CLAVE/*KEYWORDS***

*Música; Arte de vanguardia, Método experimental, Grabación sonora, Arte, Creación cultural*

*Music, Avant-garde art, Experimental Method, Sound recording, Art, Cultural creation*

# Una reflexión

Cien años después, retomamos desde el centro educativo esta experiencia surrealista sobre una fuente de experimentación digital. Hoy en día, es extraño que el alumnado no disponga de un ordenador o un dispositivo móvil en casa, aunque sí es común que desconozcan la cantidad de recursos que tienen a su alcance para la creación artística no solo individual, sino también colaborativa. Ahí entra nuestra labor como docentes, incentivando la reflexión, creación y colaboración entre iguales.

El recurso pretende fomentar la interdisciplinariedad entre varias materias: partimos del concepto primigenio abordado en las artes pictóricas, para trasladarlo al terreno musical. Desde aquí, se plantean también futuros usos donde la espontaneidad en la creación del producto final sea el eje: ¿y si, utilizando los audios desarrollados como base, realizamos una interpretación no convencional e improvisada de instrumentos? ¿Por qué no realizar una performance también improvisada dejándonos llevar por los distintos cambios de nuestro «cadáver exquisito» musical? ¿Y si volvemos al punto de partida y expresamos pictóricamente lo que nos sugiere este futurible producto final, y comparamos y reflexionamos al respecto?

Creemos firmemente, y lo comprobamos día a día en nuestro alumnado con recursos como el que presentamos, que las artes, junto a las nuevas tecnologías, pueden ser el eje vertebrador en la adquisición de las competencias clave.

***José Alberto Amador,*** *diseñador de la propuesta.*

**José Alberto Amador** es profesor de Música y Artes Escénicas y Danza en el IES Los Montes de Colmenar (Málaga). Titulado Superior en Guitarra Clásica, Licenciado en Historia y Ciencias de la Música, y Titulado Profesional en Guitarra Flamenca. Máster en Investigación Musical, estando su línea de trabajo orientada al uso de las nuevas tecnologías en enseñanzas instrumentales de música. También ha colaborado con el Centro de Documentación Musical de Andalucía como músico residente, así como con la Universidad de Granada, siendo actualmente miembro de su Laboratorio Pedagógico. Coordina en su centro el proyecto de innovación educativa relacionado con el flamenco,«Yo también tengo duende» , creando, entre otros recursos, el videojuego Villa Flamenco. Por su trabajo recibe, en 2021, el premio Flamenco en el Aula concedido por la Consejería de Educación y Deporte de la Junta de Andalucía.

Twitter:@JoseAAmador

# Claves para el aula

**CD**

→ Aprender el uso de herramientas digitales para la creación artística.

**CEC**

→ Realizar una composición musical de carácter vanguardista mediante aplicaciones de uso sencillo e intuitivo.

**SIE**

→ Ser capaz de trabajar en equipo, fomentando la comunicación, organización y planificación para la creación de un producto artístico.

**CPAA**

→ Establecer tareas y roles para la realización del proyecto, así como su evaluación por parte del mismo alumnado, protagonista del proceso y del resultado.

*Ejemplo de escena de Synesthesia: visualizador de música en vivo*

*Alumnado del IES Los Montes (Colmenar, Málaga) realizando sus composiciones de forma colaborativa*

## MARCO DE REFERENCIA

Casas Martín, A. M. (2016), *El juego del cadáver exquisito, su provocadora iconografía y fundamentos de la misma*, Tesis.

Palazón-Herrera, J. (2016), *Creación musical en Educación Secundaria a través del uso de secuenciadores multipista*, Aula virtual, McGraw-Hill, pp. 397-412.

Román Álvarez, M. (2017), *Tecnología al servicio de la educación*, Revista Española de Pedagogía, 75 (268), pp. 481-495.



Siguiente recurso →

# *ANIDA. Revista de arte y escuela*

*nº2, Destripando la tecnología para crear. Recursos para la experimentación educativa en arte y tecnología, julio 2022. ISSN 2792-4122*

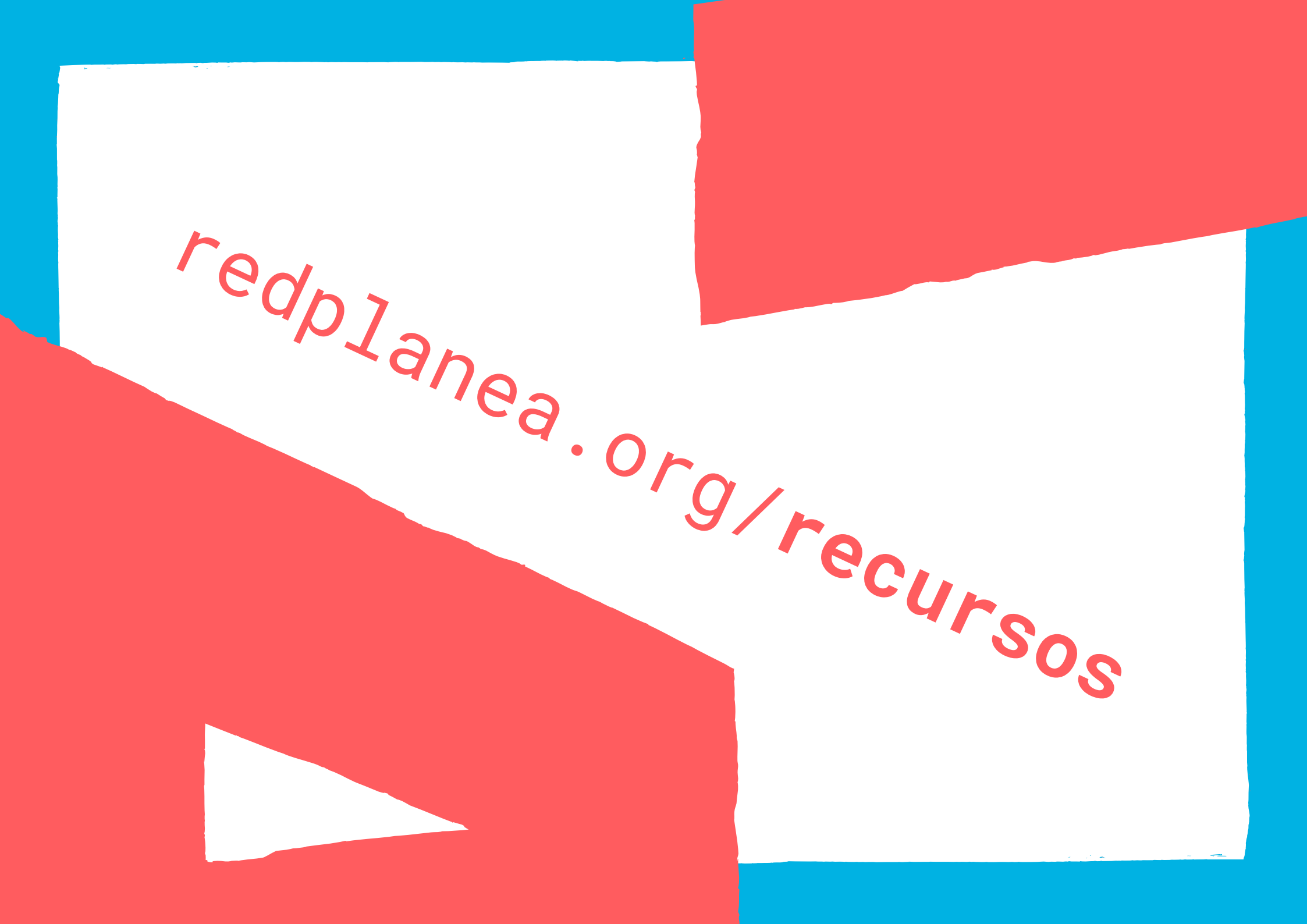


*Comité de revisión*

**Andrea de Pascual,** Pedagogías Invisibles
**Amalia Antorrena,** IES Alfonso Moreno de Madrid
**Ana Maeso Broncano,** Universidad de Almería
**Ana María Barbero Franco,** UNIR
**Ana Montrull Martorell,** Universitat de València
**Ana Portela Fontán,** Universidade de Santiago de Compostela
**Ana Serrano Navarro,** Universidad Complutense de Madrid
**Ángeles de la Torre Bravo,** IES Italica de Sevilla
**Aránzazu Mardones Guinea,** CEIP Juan Ramón Jiménez en Madrid
**Carmen López Pérez,** IES Zoco de Córdoba
**Cristina Gutiérrez Anderez,** Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía
**Fátima Bermúdez,** IES Salvador Távora de Sevilla
**Feliciano Castaño Villar,** Universidad de Granada
**Javier Rodríguez,** IES Santa María del Águila de Almería
**Jodie Dinapoli,** Universitat Politécnica de València
**Manuel Pérez Valero,** Universidad de Granada
**María Barceló Martínez,** CEIP Menéndez y Pelayo en Huelva
**María Jose Lobato Suero,** CEU Andalucía
**María Enfedaque Sancho,** Universidad de Zaragoza
**Mónica Desirée Sánchez-Aranegui,** Universidad Autónoma de Madrid
**Nadia Peinado Salgado,** Alice Salomon Hochschule Berlin
**Neus Lozano San-Félix,** Universidad de Zaragoza
**Paloma Palau Pellicer,** Universitat Jaume I
**Patricia Fernández Barberà,** CEIP Enric Soler i Godes de Castelló de la Plana
**Pepa Ortiz Romaní,** CEFIRE artísticoexpressiu
**Raquel Mora Martínez,** Educación Infantil en el Cefire de València
**Vanesa Pavón Martín,** SEP Los Jarritos de Huelva
**Yhonathan Virgüez Rodríguez,** Secretaría de Educación de Bogotá



Universidad Autónoma de Madrid


redplanea.org/recursos